

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah pondasi untuk menjalani kehidupan. Seiring dengan berkembangnya zaman, maka pendidikan pun terus berkembang. Pendidikan menjadi hal yang sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam rangka memajukan suatu bangsa. Sekolah adalah salah satu tempat bagi siswa untuk bisa memperoleh pendidikan. Guru memiliki peran dan tanggung jawab dalam pendidikan di sekolah untuk meningkatkan keterampilan siswa, tentu saja dengan dukungan dari keluarga dan lingkungan. Salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan di sekolah adalah Bahasa Indonesia, karena di dalamnya mengajarkan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa sangat perlu dimiliki oleh siswa. Terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Pamuji dan Setyami, 2021). Keempat keterampilan tersebut diajarkan kepada siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari empat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan membaca menjadi salah satu aspek yang penting dan perlu diperhatikan di sekolah. Dengan membaca, siswa akan mendapatkan banyak informasi dan pengetahuan dari apa yang dibacanya. Selaras dengan pernyataan di atas, Nurfadhillah dan Bukhara (2018, hlm. 108) menyatakan bahwa membaca dapat memperoleh pengalaman baru, menambah kosa kata baru, memperlancar keterampilan dalam membaca buku, menambah wawasan baru dan mendapatkan ilmu-ilmu yang belum diketahui.

Siswa pada usia sekolah dasar merupakan masa fundamental. Pada masa ini siswa mengalami berbagai hal dan peka terhadap apa yang terjadi. Maka dari itu, penting untuk menanamkan kebiasaan positif kepada siswa seperti membaca. Dengan membaca, siswa mendapatkan berbagai informasi dan memperoleh ilmu sehingga dapat mengenyam pendidikan dengan baik. Pentingnya keterampilan membaca adalah sebagai kecakapan seseorang untuk

menyelesaikan suatu masalah, selain itu dengan keterampilan membaca seseorang dapat mendokumentasikan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki untuk kepentingan di masa depan (Romadhon, 2020).

Pada kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar yang masih kesulitan dalam belajar membaca sehingga menghambat proses belajar untuk diri siswa. Kesulitan belajar membaca pada siswa sekolah dasar merupakan jenis kesulitan yang banyak dijumpai baik pada siswa kelas rendah ataupun kelas tinggi. Berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Heuleut I selama tiga bulan, ditemukan bahwa hanya ada sebagian kecil siswa kelas I dan kelas II SD yang sudah mulai lancar dalam belajar membaca, dan sebagian besarnya siswa sudah mengenal huruf namun belum bisa membunyikan saat menjadi suku kata. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah karena kebanyakan siswa di SD Negeri Heuleut I tidak mengalami pendidikan Taman Kanak-Kanak sehingga saat memasuki sekolah dasar kemampuan siswa dalam membaca masih sangat rendah, selain itu faktor orang tua dan lingkungan yang kurang mendukung terhadap pendidikan siswa. Menurut Hapsari (2019, hlm. 11), dalam artikel penelitiannya mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang belum mampu membaca dan tidak dapat memahami perintah-perintah yang ada di dalam buku, dengan demikian siswa menunjukkan ketidaknyamanan dalam belajar dan cenderung bermain sendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya kemampuan membaca pada siswa sekolah dasar mempengaruhi proses pembelajaran lainnya yang perlu dicapai oleh siswa. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan di atas, penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh, Sholikhah, dan Sofyan (2019) menyatakan bahwa dari tiga kelas rendah yang di teliti, pada setiap kelasnya banyak siswa yang mengalami kesulitan dengan masalah yang berbeda-beda. Menurut Fauzi (2018), kesulitan belajar membaca merupakan jenis kesulitan belajar yang paling banyak dihadapi siswa sekolah dasar kelas rendah. Dalam penelitian yang dilakukan Hasanah dan Lena (2021) menunjukan hasil terdapat 7 dari 13 siswa dalam satu kelas yang mengalami kesulitan dalam belajar membaca permulaan. Dari beberapa penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa

kasus kesulitan belajar membaca di sekolah dasar menjadi masalah yang banyak dijumpai dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal di atas, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa yaitu salah satunya dengan penggunaan media yang dapat membantu pembelajaran membaca permulaan. Peran guru sangat dibutuhkan dalam hal ini untuk dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu dan semangat yang tinggi untuk belajar membaca. Dengan menggunakan media belajar yang tepat dapat maka dapat meningkatkan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain media, perlu juga memperhatikan penggunaan metodenya untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas agar pelaksanaannya berjalan dengan baik hingga mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun.

Media pembelajaran diperlukan supaya kegiatan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah *puzzle*. Rokhmat (2006, hlm. 50) menyatakan *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan mememasang atau menjodohkan kotak-kotak atau bangun-bangun tertentu sehingga menjadi pola tertentu. Pemilihan media *puzzle* sesuai dengan karakteristik peserta didik, sebagaimana Prayitno (1992, hlm. 5) menyatakan bahwa pada peserta didik yang memasuki sekolah dasar kemampuan berpikirnya konkrit, maka dalam pembelajarannya dapat menggunakan simbol seperti angka, huruf, maupun simbol operasi matematika. Pada penelitian ini, media *puzzle* akan dipadukan dengan metode *scramble*. Dengan memadukan metode *scramble* dan media *puzzle*, pembelajaran membaca akan berjalan dengan menyenangkan dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa tidak merasa tertekan ataupun mudah bosan pada saat proses pembelajaran.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan kertas dan termuat tulisan berbentuk suku kata ataupun huruf. Potongan kertas tersebut diacak dan disatukan lagi sehingga merangkai sebuah kata, dan dapat membantu siswa dalam belajar membaca. Media *puzzle* dapat digunakan oleh siswa dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan

tahap perkembangannya. Penggunaan media *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan kognitif siswa dengan cara menyesuaikan bentuk, warna ataupun logikanya. Selain itu, pengajaran menggunakan media *puzzle* ini dapat membuat siswa lebih aktif. Sari, Yurnetti, dan Hamdi (2018) menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membuat siswa untuk berpikir kritis, aktif, teliti, konsentrasi, dan memperkuat daya ingat.

Puzzle dalam penelitian ini digunakan sebagai media karena fungsinya dilibatkan pada keseluruhan kegiatan pembelajaran. Berbeda dengan alat peraga yang berfungsi hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Asnawir dan Usman (2002), menyatakan bahwa perbedaan antara media dan alat peraga terletak pada fungsinya, bukan pada substansinya. Dapat dikatakan sebagai media jika hal tersebut merupakan bagian yang integral dari seluruh kegiatan belajar, dan dapat dikatakan sebagai alat peraga jika hal tersebut fungsinya hanya sebagai alat bantu.

Scramble merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Menurut Bisman (2017), metode *scramble* merupakan sebuah permainan berupa kegiatan menyusun kembali atau mengurutkan suatu struktur bahasa yang sebelumnya sudah dikacaukan untuk disusun kembali. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *scramble* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa mencari dan menyusun suatu struktur bahasa dengan cara menyusun huruf-huruf menjadi satu kata atau kalimat. Menurut Maufur (2009), pengenalan konsep-konsep sesuatu berdasarkan pengacakan huruf membuat siswa kreatif dan cerdas dalam memproses informasi karena konsep-konsep itu pernah dikenal dan dibaca tetapi terkadang lupa untuk mengingatnya dengan strategi mengajar ini diharapkan siswa mudah menghafalnya. Menurut Sumira, Deasyanti, dan Herawati (2018, hlm. 69), metode *scramble* merupakan metode pembelajaran dengan aktifitas yang berpusat pada siswa dengan cara berkelompok dalam memecahkan masalah kontekstual pada pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca permulaan siswa dapat

meningkat dengan menggunakan media *puzzle* berbasis metode *scramble* pada siswa kelas II sekolah dasar. Maka, penelitian ini berjudul “Implementasi Penggunaan Media *Puzzle* Berbais Metode *Scramble* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran membaca permulaan dengan penggunaan media *puzzle* berbasis metode *scramble* pada siswa kelas II SD?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan mengimplementasikan penggunaan media *puzzle* berbasis metode *scramble* pada siswa kelas II SD?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diambil, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* berbasis metode *scramble* pada siswa kelas II SD.
2. Untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan menggunakan media *puzzle* berbasis metode *scramble* pada siswa kelas II SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun terdapat beberapa manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai implementasi penggunaan media pembelajaran media *puzzle* dengan metode *scramble* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa di kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan kesempatan pada peneliti untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran dan pengetahuan dalam mengajar di kelas. Selain itu, bermanfaat juga untuk mengetahui sejauh mana keterampilan membaca permulaan siswa meningkat dengan menggunakan media pembelajaran media *puzzle* berbasis metode *scramble* di kelas II SD.

b. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini dapat memperoleh pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan membaca yang lebih menarik, aktif dalam pembelajaran, dan meningkatkan minat belajar bagi siswa.

c. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan guru meningkatkan penggunaan media dan metode pembelajaran di kelas dan serta menambah wawasan dan keterampilan yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.